
PlayStation
I&II
LANGRISSER
ラングリッサー I&II
MASAYA





CONTE

LANGRISSER I&II

ラングリッサー I&II

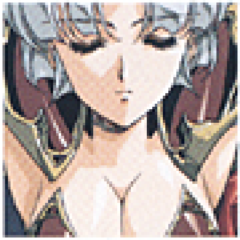
For Japan Only

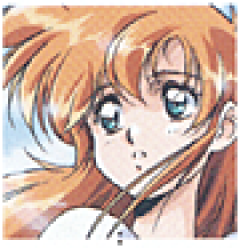
プレイヤー 1人

メモリーカード 4ブロック

この度はプレイステーション専用ソフト「ラングリッサーI&II」をお買い上げいた
よくお読みいただき、正しい使用方法でプレイして下さい。なお、この「解説書」は大

SLPS 00897







NTS

だき、ありがとうございました。ゲームを始める前に、この「解説書」を
切に保管して下さい。



レディン
(ファイター／主人公)
声:堀川　亮
　バルディア王国王子。「ラングリッサー」を狙うダルシス帝国に包囲された王城より脱出。祖国を取り戻すために、ダルシス帝国を打破すべく戦う。

クリス(クレリック)
声:皆口　裕子
　僧侶をめざし、巡礼の旅をしていた。その途中で野盗に襲われたが、レディンの一行に助けられる。以降、レディンに淡い恋心を抱き、共に戦うことを決意。

PROLOGUE

遥か古より、手にした者に無限の力を授けると謳われた伝説の秘剣「ラングリッサー」。
欲深き者共はその剣を求めるがゆえ、善なる人々はその剣を守らんがため、互いに命をかけ多くの血が流されていった。
しかし今は、古き英雄の末裔バルディア王国の手によって、悪しき者達から長きを守られていた。だが、それも崩される時がきた。ダルシス帝国皇帝ディゴスが大軍団を従え、ラングリッサーを手に入れんがためにバルディアへ侵攻を開始したのである。彼は伝説の秘剣を手に入れることにより、世界制覇という野望を抱いていたのだ。



ヴォルコフ(ソードマスター)

声:小川　真司

　バルディア王国の老練なる騎士。バルディア王イルザックの命を受け、レディンと共に城を脱出する。高齢ではあるが、かなりの手腕を持つ戦術家である。



ナーム(ファイター)

声:冬馬　由美

　女ながら騎術にすぐれ、バルディア近衛兵団の隊長を務めていた。バルディア落城の際、レディンとヴォルコフを城外まで導き、再びイルザック王を助けるため城へ向かう。



イルザック王(キング)

声:大木　民夫

　バルディア王国の国王であり、レディンの父親。「ラングリッサー」を守り続けてきたが、ダルシス帝国皇帝ディゴスによる侵攻を受ける。



ジェシカ(ウォーロック)

声:久川　綾

　王宮魔導師として国王を守り戦ったが、捕らわれてしまう。イルザック王の亡き後、「ラングリッサー」の秘密を知る唯一の人物となる。



ディゴス(エンペラー)

声:麻生　智久

　ダルシス帝国皇帝。世界制覇という野望を抱き、「ラングリッサー」を手にいれようとたくらむ。



ゼルド(ロード)

声:川津　泰彦

　ディゴスの右腕的存在の男。バルディア城侵攻の際に指揮をとる。隣国からも恐れられるほどの力を持つ。



ランス(ロイヤルガード)

声:井上　和彦

　ダルシス帝国近衛騎士団の隊長で、黒騎士の異名を持つ。その武勇と人柄により、帝国内での人望も厚い。



エルウィン(主人公)
声:草尾　毅
　幼少の頃に両親を亡くし、冒険者として旅をつづけてきた。正義感が強く、周囲のものを引き付ける魅力をもっている。

リアナ(クレリック)
声:國府田　マリ子
　ヘインとは幼なじみ。サルラス領近くの光の神殿で巫女をしていた。レイガルド帝国に追われているところを、エルウィンに助けられたのをきっかけに、エルウィンと共に旅をすることになった。

あれから数百年…。
バルディア王国もすでに無く、今や「ラングリッサー」も再び伝説の剣と成り果てていた。
しかし、またもや他国からの大陸侵略が始まったのである。今度の敵はレイガルド帝国。その背後には「闇の王子ボーゼル」と、「ラングリッサー」に相

PROLOGUE

対する魔剣「アルハザード」が絡んでいるという。「アルハザード」を手に入れたレイガルド帝国は、封印された真の力を解放すると同時に、多くの者達が夢に見て、そして敗れていった"大陸統一"という野望を果たそうとしていたのだ…。



ヘイン（ウォーロック）

声：山口　勝平

　サルラス領近くの村に住んでいた魔法使いで、エルウィンと会ったときから、仲の良い親友のような関係になっていた。彼の魔法の能力は未知数である。



シェリー（ホークナイト）

声：横山　智佐

　大陸西部を治めるカルザス城の姫。自由奔放な性格のため、城を抜け出しては剣の腕を磨いている。レイガルド帝国に対抗すべく、各地の貴族を集めて戦いを続けている。



キース（ホークナイト）

声：堀　秀行

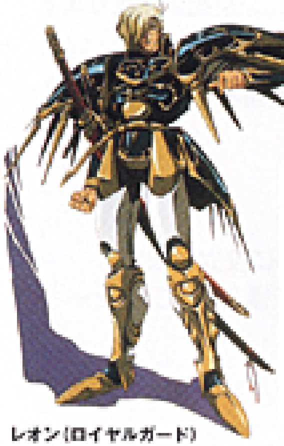
　シェリーの治めるカルザス城の飛行部隊の隊長であり、シェリー直属の部下。戦闘時には沈着冷静で有能な軍人である。



イメルダ（ジェネラル）

声：鶴　ひろみ

　「氷竜兵団」を率いている女将軍。冷酷でプライドが高く、勝つためには手段をえらばない。敵のみならず、部下にも恐れられている。



レオン（ロイヤルガード）

声：置鮎　龍太郎

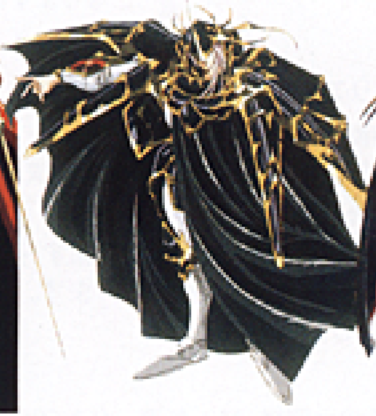
　「青竜騎士団」の団長を務める。数々の栄光と無敗の戦歴を誇る。部下からの信頼も厚く、帝王に対する忠誠心も高い。



カオス（…）

声：渡部　猛

　混沌を司る闇の神。すべての邪悪な存在の守護神でもある。



ボーゼル（ダークマスター）

声：塩沢　兼人

　カオスを呼び出し、そのため自らも深手を負ってしまった。今度は帝王ベルンハルトを利用し、アルハザードとラングリッサーを手に入れようとたくらんでいる。



？（ダークプリンセス）

声：？

　ボーゼルに術をかけられダークプリンセスとして操られている。出生や生い立ちは謎に包まれている。闇の力を持っている彼女は、強力な魔法を使うことができる。

【ゲームの始め方】



DISCを正しく本体にセットして電源を入れると、デモが始まります。この時にスタートボタンを押すとタイトル画面が現われ、「I」「II」と表示されるので、遊びたいゲームを方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。次に選んだゲームのオープニングムービーが流れ、ゲームを始められます。

【ゲームオーバー】

敗北条件をひとつでも満たしてしまうと、ゲームオーバーとなります。ボタンを押せば、オープニング画面に戻ります。

「セーブについて」

セーブには「シナリオクリア」で行うものと、「シナリオの途中」で行うものの、2種類あります。

＊シナリオクリア時のセーブ

シナリオクリアのたびに表示され、最高3つまでデータ保存ができます。

＊シナリオ途中でのセーブ

プレイ中のデータを1つだけ保存できます。強敵と戦う前などのセーブに役立ちます。
このセーブは設定メニューで行います。また、出撃コマンド終了後でもこのセーブを行うことができます。

「ロードについて」

セーブデータが2種類あるのと同様、ロードデータも2種類あります。
「ゲームスタート時」または「プレイ中の設定メニュー」から行います。

SLPS 00897

【コントローラの操作】

- メニュー画面など（青）
- ゲーム中（赤）

L1・L2・R1・R2ボタン（メニュー画面など）
使用しません。

L1・L2・R1・R2ボタン（ゲーム中）
使用しません。

方向キー（メニュー画面など）
カーソル移動。

方向キー（ゲーム中）
カーソル移動。

セレクトボタン（メニュー画面など）
アイテムの説明。

セレクトボタン（ゲーム中）
キャラに合わせて押すと、移動範囲を確認。



スタートボタン（メニュー画面など）
使用しません。

スタートボタン（ゲーム中）
設定メニューを開きます。

△ボタン（メニュー画面など）
キャラの変更。

△ボタン（ゲーム中）
命令していない部隊をカーソルで表示。

○ボタン（メニュー画面など）
決定。

○ボタン（ゲーム中）
決定。コマンドメニュー、ユニットデータ表示。

×ボタン（メニュー画面など）
キャンセル。

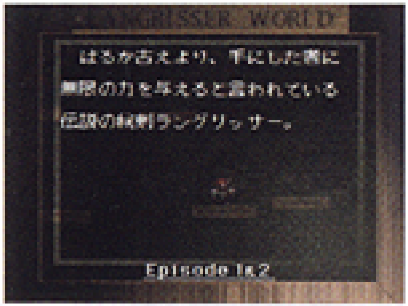
×ボタン（ゲーム中）
キャンセル。

□ボタン（メニュー画面など）
使用しません。

□ボタン（ゲーム中）
押しながら方向キーでカーソルの高速化。

【ゲームの遊び方】

このゲームは、勝利条件を満たしながらシナリオをクリアしていくゲームです。



1 大陸図表示

これまでの進軍ルートやプレイヤーの操作するユニット、さらにストーリーとシナリオの勝利条件・敗北条件が表示されます。

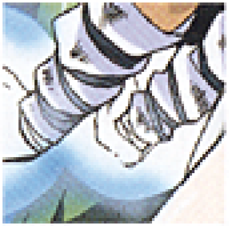




2 出撃準備

兵士を雇い(傭兵)、アイテムで装備をかため、出撃に備えます。いずれもお金で準備するものです。(ゲームの途中で手に入るアイテムもあります)。所持金に注意しましょう。
実行したいコマンドを選び、次にコマンドを実行する指揮官(キャラ)を選びます。

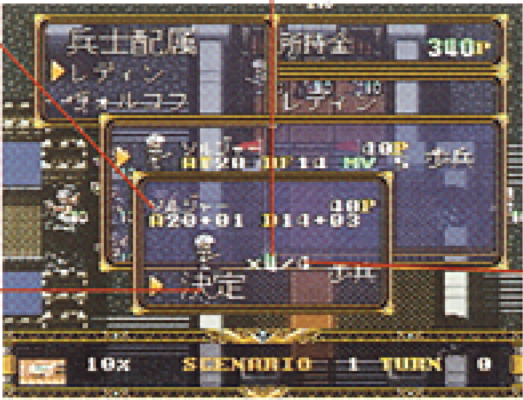




「兵士配属」

「兵士配属」を選び「指揮官（キャラ）」を指定すると、その指揮官が雇うことのできる傭兵が、画面に表示されます。所持金にあわせて傭兵を選んでください（傭兵の数は◎ボタンで増え、⊗ボタンで減ります）。１人の指揮官に配属できる傭兵は１種類で、人数は３～６人です。傭兵の人数や選択できる傭兵の種類は、指揮官やそのクラスによって異なります。人数が決まったら「決定」を選んで下さい。

※選べる傭兵の種類が多い場合は、カーソルが表示されます。
　方向キーの左右で、画面外の傭兵を見ることができます。
※傭兵はそのシナリオでのみ雇われているので、次のシナリオでは、また雇わなければなりません。





「アイテム装備」

「アイテム装備」を選んだら、アイテムを装備したい指揮官（キャラ）を選びます。次に「装備」「購入」「売却」のいずれかを選びます。⊗ボタンを押すと、前の画面に戻ります。



＊装備…持っているアイテムを装備します。アイテムは「武器」と「その他」の２種類があり、それぞれ１つづつ装備できます。装備したいアイテムを選んで決定してください。
何も装備しないときは「装備しない」を選んでください。

※装備できないアイテムは、暗く表示されます。



そのアイテムを装備した時の指揮官のデータ

選んでいるアイテムを装備できない指揮官

所持金

売っているアイテムと値段

＊購入…各シナリオごとにショップで売っているアイテムは違います。なお、カーソル部分のアイテムが装備できない指揮官は、データが暗く表示されます。

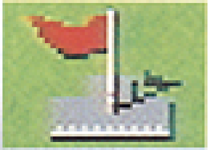


売却できるアイテムと売値

＊売却…必要ないアイテムは売ることができます。ただし、装備しているアイテムや「ラングリッサー」のようなアイテムは売ることができません。
アイテムがカーソルに合っている時に、セレクトボタンを押せば、そのアイテムの効果を知ることができます。

★「装備」は各指揮官毎に行わなければならず、指揮官Ａの装備画面では、指揮官Ｂには装備できません。ただし、「購入」「売却」はだれの画面でもできます。△ボタンでキャラを変更できます。

「指揮官配置」



「指揮官配置」を選び、配置の指定をする指揮官（キャラ）を決定します。
　マップ上の旗のあるところに好きな指揮官を配置できます。
ただし、シナリオによっては、強制的に配置が決まってしまう場合もあります。
また、配置の終わった指揮官は、名前が暗く表示されます。

「出撃」

　すべての指揮官の準備が終わったら「出撃」を選びます。またこのとき、セーブ確認表示がでます。

3 作戦開始

「出撃」を選ぶと、まずセーブするかしないかを決めます。ここでセーブしておくと、出撃準備時点からの再スタートができ、ゲームを始めてから配置や傭兵の配属をやり直したい時に便利です。
　そしていよいよ作戦開始です。自軍の指揮官とその部下のユニットに、下した命令で作戦が実行されます。どちらかが勝利するまで、ターンは繰り返されます。

4 画面の見方

画面にはいろいろな情報が表示されます。

「ユニットの見方」

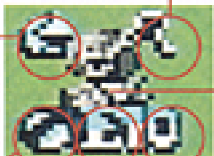
　通常ユニットは味方は右向き、敵は左向きに表示されていますが、ユニットにカーソルを合わせると、そのユニット全員が、正面を向きます。

魔法マーク

ユニットに魔法がかけられている時に表示されます。どの魔法がかけられているかは、情報ウィンドウの魔法省略記号を見ればわかります。

指令アイコン

指揮官のみにつくマーク。部下への命令内容を表わしています。



ユニットシンボル

ユニットの種類を示します。行動が終了したユニットは白黒になります。

部隊マーク

同じ部隊にいることを示すマーク。味方は青、敵は赤、NPCは緑です。

Eマーク

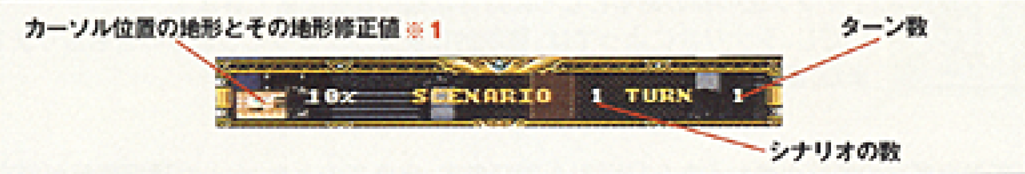
行動終了したユニットにはEマークが表示され、動かせません。

HP（耐久力）

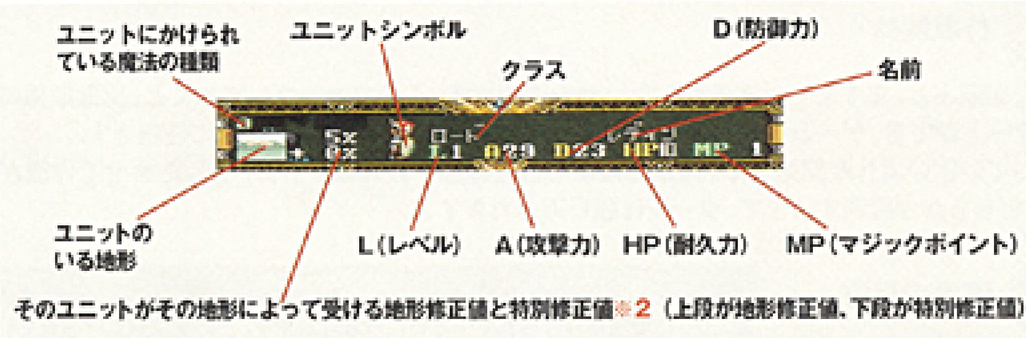
味方は青、敵は黄色。最大10でダメージを受けると減少し、0になるとそのユニットは消滅します。

「情報ウィンドウの見方」

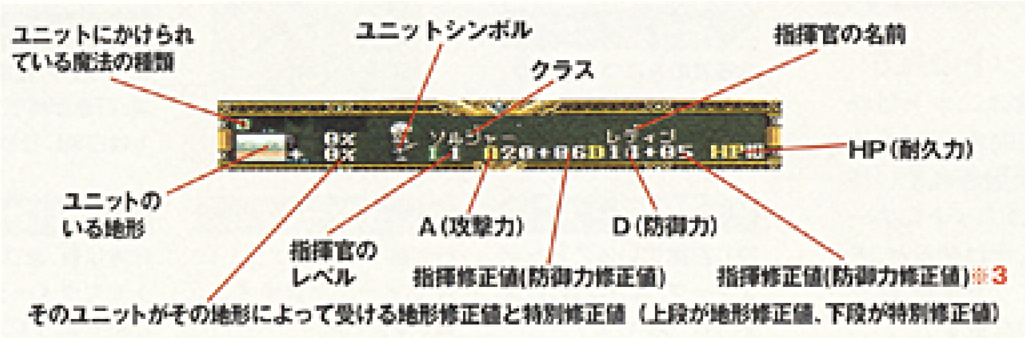
◆カーソルがユニット上にないとき



◆カーソルが指揮官ユニット上にあるとき



◆カーソルが傭兵ユニット上にあるとき





魔法の種類と記号

◆緑の文字

自分の仲間にかけると有利になる魔法

a＝アタック1　　A＝アタック2
p＝プロテクション1　　P＝プロテクション2
R＝レジスト　　Q＝クイック

◆黄色の文字

敵にかけられたら不利になる魔法

S＝スリープ　　Z＝ゾーン
C＝チャーム　　M＝ミュート
D＝デクライン

用語解説

※1.　地形修正値…その地形がもたらす防御に対する有利さの値。

※2.　特別修正値…そのユニットの属性（移動形態）と地形の関係によってうまれる、防御に対する有利さの値。（例．マーマンは水上に強い）

※3　指揮修正値…その指揮官の指揮範囲内にいる部下にプラスされる値。
攻撃力修正値（A＋）と防御力修正値（D＋）があります。
指揮官自身にはプラスされません。

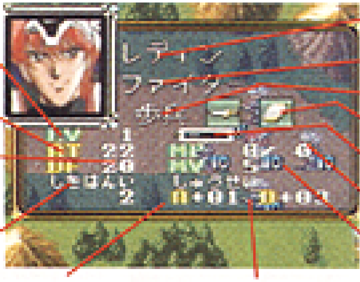
「指揮範囲について」



指揮範囲とは、その指揮官が自分の部下に対して、指揮修正値を与えることのできる範囲のことです。この指揮範囲内の部下には、指揮修正値がプラスされるので有利です。ただし、これは敵も同じです。マップ上でユニットにカーソルを合わせると、その部隊の指揮官の指揮範囲が表示されます。

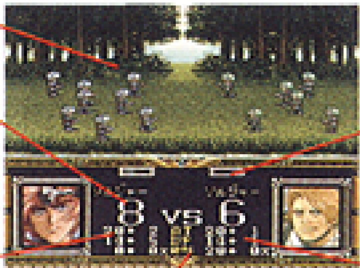
「指揮官データの表示」

指揮官にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、指揮官データが表示されます。



L（レベル）
AT（攻撃力）
DF（防御力）
指揮範囲
攻撃力修正
防御力修正
指揮官名
クラス
ユニット属性
装備アイテム
経験値メーター
MP（マジックポイント）
MV（移動力）

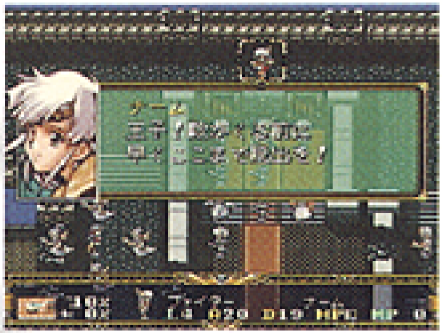
「戦闘時の説明」



戦場
HP（耐久力）
経験値メーター（一杯になるとレベルが上がります。
AT（攻撃力）と攻撃力修正値
地形修正値
DF（防御力）と防御力修正値

★HPが低くなると攻撃回数が減少し、相手に与えるダメージが減ってしまいます。また、敵の指揮官を倒すとその部隊は全滅します。このとき、消滅した部下の経験値は、得ることはできません。

「会話」



ゲーム中には援軍が現われたり、アイテムを見つけたりと、多くのイベントが用意されています。◎ボタンで次のメッセージに進みます。



5 レベルアップとクラスチェンジ

敵を倒せば、その指揮官に経験値がプラスされます。たくさん稼いでキャラクターを強く成長させましょう（指揮官の部下が敵を倒しても、経験値はその指揮官のものになります）。レベルアップすると能力が上がったり、魔法を覚えたりすることがあります。さらに魔法の範囲や威力が高まったり、戦闘時にはダメージを受けにくく、ダメージを与えやすくなる等有利になります。レベルが１０になると「クラスチェンジ」を行えます。「クラスチェンジ」を繰り返し、キャラクターを強く成長させましょう。また、クラスチェンジしても、いちど覚えた魔法、攻撃値、防御値、最大ＭＰ値、傭兵の種類と数（下記参照）は、持ち越すことができます。

「傭兵の数について」

雇える数は、クラスチェンジによって増減します。この条件によって計算上２以下や７以上になってしまうような場合もありますが、「２以下は３」「７以上は６」に修正されるようにできています。

【クラスチェンジ表】ラングリッサーI



- レディン
  - ファイター
    - シルバーナイト
      - ナイトマスター
      - グランナイト
    - ロード
      - ソードマスター
      - ジェネラル



- ナーム
  - ファイター
    - ホークロード
      - ドラゴンロード
      - ナイトマスター
    - ロード
      - グランナイト
      - ジェネラル



- テイラー
  - パイレーツ
    - キャプテン
      - サーペンロード
    - シルバーナイト
      - グランナイト



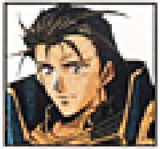
- ジェシカ
  - ウォーロック
    - ソーサラー
      - アークメイジ
      - グランナイト
    - パラディン
      - ハイプリースト
      - セージ



- クリス
  - シスター
    - クレリック
      - ハイプリースト
      - セージ
    - パラディン
      - アークメイジ
      - グランナイト



- ソーン ホーキング アルバート
  - ファイター
    - シルバーナイト
      - ナイトマスター
    - ロード
      - ジェネラル



- ランス
  - ファイター
    - シルバーナイト
      - ソードマスター
      - ナイトマスター
    - ホークロード
      - ドラゴンロード
      - グランナイト

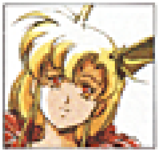
SLPS 00897



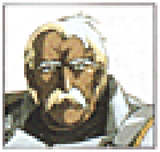
キャラクター				
エルウィン	ファイター	ロード	ハイロード	セージ
		シルバーナイト	ソードマン	ジェネラル
			ハイランダー	ソードマスター
				ナイトマスター



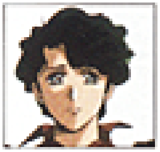
キャラクター				
ヘイン	ウォーロック	ソーサラー	メイジ	アークメイジ
		パラディン	セイント	セージ
			プリースト	ソードマスター
				ハイプリースト



キャラクター				
リアナ	シスター	クレリック	プリースト	ハイプリースト
		パラディン	セイント	セージ
			メイジ	アークメイジ
				ソードマスター



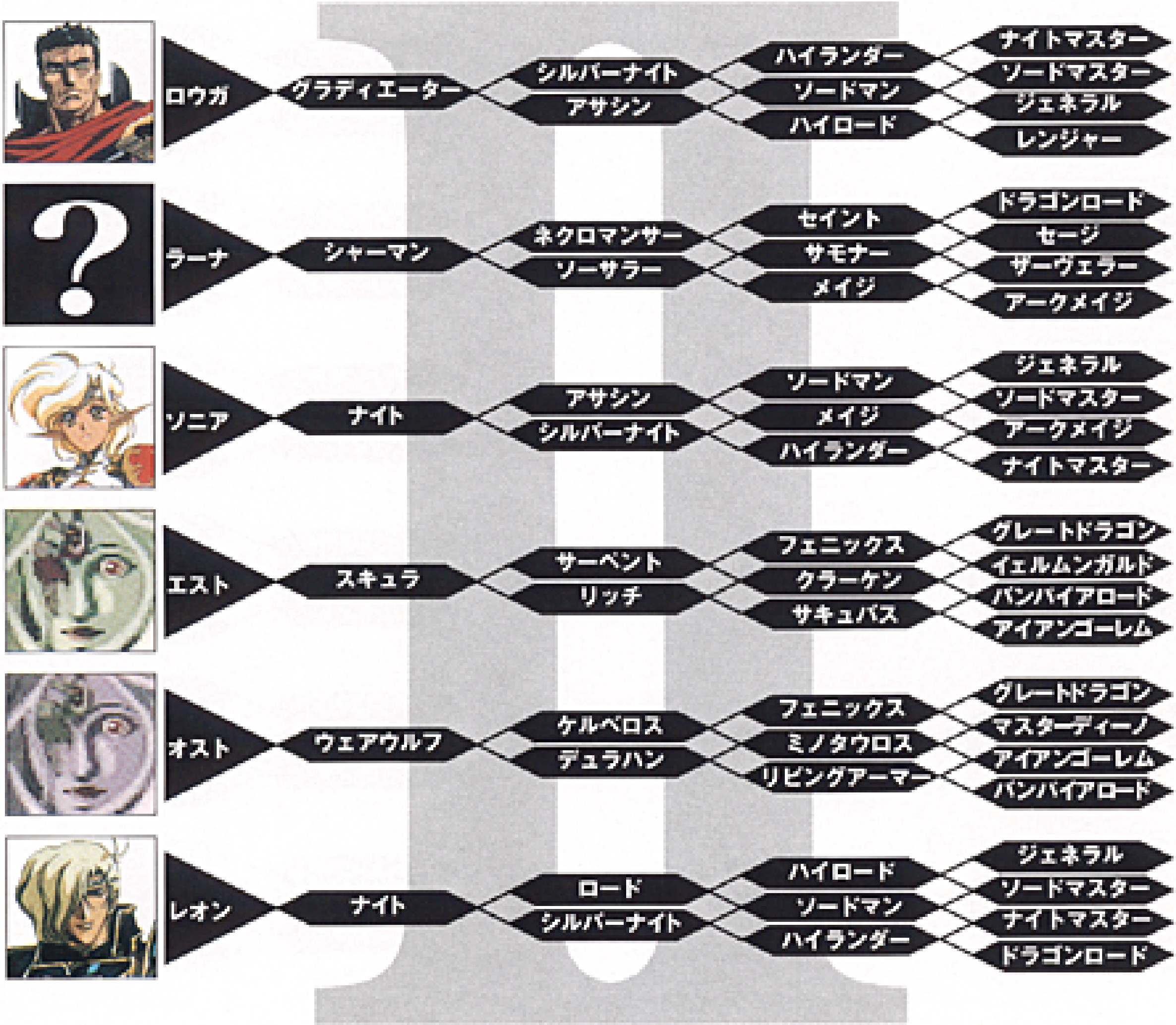
キャラクター				
アーロン	ファイター	ロード	ハイロード	レンジャー
		パラディン	ソードマン	ソードマスター
			セイント	セージ
				ドラゴンロード



キャラクター				
スコット	ナイト	ロード	ハイロード	ジェネラル
		シルバーナイト	ソードマン	ソードマスター
			ハイランダー	ナイトマスター
				ドラゴンロード

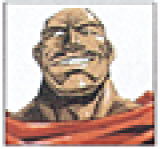


キャラクター				
レスター	パイレーツ	キャプテン	ドラゴンナイト	ドラゴンロード
		アサシン	サーペンナイト	サーペンロード
			ソードマン	ナイトマスター
				ソードマスター

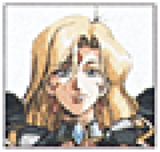


ロウガ
グラディエーター
シルバーナイト
アサシン
ハイランダー
ソードマン
ハイロード
ナイトマスター
ソードマスター
ジェネラル
レンジャー
ラーナ
シャーマン
ネクロマンサー
ソーサラー
セイント
サモナー
メイジ
ドラゴンロード
セージ
ザーヴェラー
アークメイジ
ソニア
ナイト
アサシン
シルバーナイト
ソードマン
メイジ
ハイランダー
ジェネラル
ソードマスター
アークメイジ
ナイトマスター
エスト
スキュラ
サーペント
リッチ
フェニックス
クラーケン
サキュバス
グレートドラゴン
イェルムンガルド
バンパイアロード
アイアンゴーレム
オスト
ウェアウルフ
ケルベロス
デュラハン
フェニックス
ミノタウロス
リビングアーマー
グレートドラゴン
マスターディーノ
アイアンゴーレム
バンパイアロード
レオン
ナイト
ロード
シルバーナイト
ハイロード
ソードマン
ハイランダー
ジェネラル
ソードマスター
ナイトマスター
ドラゴンロード

SLPS 00897



バルガス			
ファイター	ロード	ハイロード	アークメイジ
	アサシン	ソードマン	ジェネラル
		サーペンナイト	ソードマスター
			サーペンロード



イメルダ			
ウォーロック	ソーサラー	メイジ	ザーヴェラー
	アサシン	セイント	アークメイジ
		ソードマン	セージ
			ソードマスター



エグベルト			
ウォーロック	ソーサラー	セイント	ジェネラル
	ネクロマンサー	メイジ	セージ
		サモナー	アークメイジ
			ザーヴェラー



シェリー			
ホークナイト	ホークロード	ソードマン	レンジャー
	シルバーナイト	ドラゴンナイト	セージ
		ユニコーンナイト	ドラゴンロード
			ナイトマスター



キース			
ホークナイト	ホークロード	サーペンナイト	サーペンロード
	ロード	ドラゴンナイト	ドラゴンロード
		ハイロード	ナイトマスター
			ジェネラル

【ユニットのもつ能力と用語解説】

各ユニットはさまざまな能力をもっています。また、その能力を以下のような用語で表現しています。

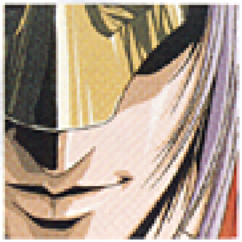
●全ユニットのもつ能力

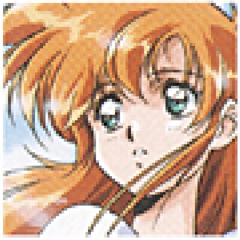
クラス	ユニットの種類。いろいろなクラスに成長でき、それぞれ能力が異なる。
A・AT（攻撃力）	この数値が大きいほど敵に与えるダメージが大きい。
D・DF（防御力）	この数値が大きいほど敵から受けるダメージが小さい。
HP（耐久力）	どんなユニットも最大値は10。攻撃を受けると減っていき、0になると消滅します。指揮官が0になるとその部隊は全滅です。この数値が大きい程敵への攻撃が有利になります。さらに指揮官だけは「治療」でHPを3ポイント回復できます。また自分の部下を指揮官に隣接（上下左右）させると、フェイズ開始時にこの部下のHPが3ポイント回復します。
MV（移動力）	1度に移動できる距離（マス）。ただし、地形によって変化します。
属性	そのユニットの移動状態です。例えば「飛兵」は空を飛べるので、ほとんどの地形に影響されることなく移動できるタイプのユニットとなります。



●指揮官のみが持つ能力

名前	指揮官の名称
L・LV	レベル。経験値をためると上がっていきます。高レベルほど戦闘や魔法の効果が有利に働きます。また、レベル１０でクラスチェンジすることができますが、レベルは１に戻ります。
経験値メーター	自分自身（指揮官）やその部下が敵ユニットを倒すと、その指揮官に経験値が入ります。メーターがいっぱいになると、レベルアップして能力が上昇したり、魔法を覚えたりします。
指揮範囲	自分の部下の戦闘が有利に働く領域です。
A＋（攻撃力修正値）	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
D＋（防御力修正値）	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
MP	マジックポイント。魔法を使うたびに減っていきます。「治療」でMPを２ポイント回復できます。
使える魔法	クラスによって使える魔法が異なります。レベルアップすると使える魔法が増え、効果範囲や威力も強くなります。
傭兵	クラスによって傭兵は異なります。クラスチェンジをすれば、傭兵の種類が増えていきます。



【メニュー画面のコマンド説明】

コマンド(命令)のメニューは大きく分けて「メインメニュー」と「設定メニュー」の２種類があります。

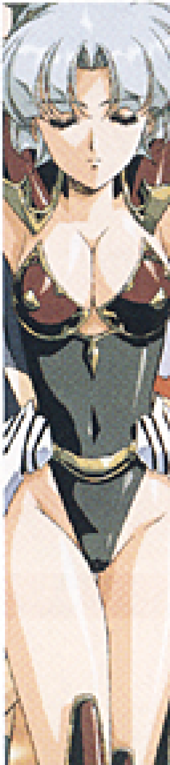
メインメニュー

　ユニットに命令を与えるコマンドのメニューです。命令したいユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すとメインメニューが現われます。命令したいコマンドを選び、◎ボタンを押してください。

(注) Eマークのユニットには命令できません。ただし、指揮官ユニットの「指令」コマンドのみ、何回でも使用できます。

移動（全ユニットが使用可能なコマンド）

　マップ上に移動できる範囲が表示されて、ＮＰＣと敵を除く自軍ユニットを移動させることができます。「ブーツ」型のカーソルを方向キーで動かし、移動場所を決めたら◎ボタンで仮決定します（この段階なら⊗ボタンでやり直すことができます)。もう１度◎ボタンを押すと、決定されて行動終了を示すＥマークが表示されます。移動場所の仮決定時点で、敵を攻撃できる距離にいるときは、そのまま敵を攻撃することができます。



攻撃（全ユニットが使用可能なコマンド）

　このコマンドを選ぶか、「移動」コマンドで移動の仮決定時点で敵を攻撃できる範囲にいる場合は、カーソルが「剣」か「弓」型に変化します。このときに表示される攻撃可能範囲内にいる敵ユニット１つに攻撃を仕掛けることができます。ただし、こちらが攻撃を仕掛ければ、敵も反撃をしてきます。攻撃をしたくないときは、自分のユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押してください（移動の仮決定時での攻撃なら、カーソルは「ブーツ」型に戻ります)。もう１度◎ボタンを押してください。攻撃後は行動終了となり、Ｅマークが表示されます。

(注) ユニットの攻撃範囲は、そのユニットに隣接した上下左右の敵ユニットですが、エルフやバリスタといった弓を持った兵は、離れたところからも攻撃できるユニットです。

魔法（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

まず魔法のメニューが表示されるので使いたい魔法を選びます。魔法を◎ボタンで決定するとマップ上に射程距離（魔法の届く距離）が表示されます。その時カーソルは「杖」型に変化します。「杖」型カーソルを魔法をかけたいところへ合わせ、◎ボタンを押せば効果範囲（魔法の効果が起こる範囲）が表示されます。それらを確認してからもういちど◎ボタンを押せば、魔法は実行されます。実行前なら⊗ボタンで前に戻ることができます。



各魔法は消費するMPが決まっていて、残りMPがそれに満たない場合は、使用できません。

（注）「攻撃」や「移動」コマンドを実行した後には「魔法」は使えません。

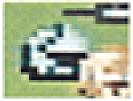
治療（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

指揮官がこれを使用すると、HPが３ポイント、MPが２ポイント回復します。

（注）「攻撃」や「移動」コマンドを実行した後には「治療」は使えません。

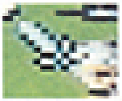
指令（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

部下は手動でも動かせますが、コンピュータまかせの自動操作もできます。「指令」コマンドには４種類の設定があり、フェイズ終了時にEマークのないユニット、つまり「手動」による命令を行わなかったユニットは、指令内容にそった行動が自動的に行われます。



戦　闘

攻守バランスのとれた行動をします。



突　撃

戦闘よりも攻撃重視の行動をします。



防　御

自分からは攻撃を仕掛けなくなります。



手　動

自動操作は行われません。

（注）このコマンドは何度でも実行できます。ゲームスタート時には「戦闘」に設定されています。

設定メニュー



フェイズの終了や、ゲームの設定を行うコマンドのメニューです。ゲームプレイ中に、スタートボタンを押すと（またはカーソルをユニット以外のところに合わせた状態で○ボタン）、「設定メニュー」が現われます。そこで命令したいコマンドを選んで○ボタンを押してください。

セーブ	シナリオ途中のデータを１つだけ保存できます。
ロード	セーブしてあるデータをロードします。
勝利条件	プレイ中のシナリオの勝利条件・敗北条件が表示されます。
ゲーム設定	ゲームをプレイするさまざまな環境を設定できます。コマンドを方向キーの上下で選び、○ボタンで設定してください。決定後は×ボタンで前に戻ります。
フェイズ終了	自軍のフェイズを終わらせて、敵のフェイズに入ります。（ＮＰＣがいる場合は、このＮＰＣユニットの行動が終了してから敵フェイズとなります。） ※敵のフェイズ中に□ボタンを押し続けることによって、ゲームを高速化できます。待ち時間を短縮できますが、敵の行動がわかりにくくなるので、状況によって使い分けてください。 （注）このコマンドを実行しないとゲームは進行しません。

ゲーム設定	カーソルスピードや敵フェイズの待ち時間等を設定できます。
表示設定	メッセージの表示速度を設定できます。
戦闘シーン	戦闘シーンを省略できます。
ＰＣＭ	ＰＣＭによる効果音をON/OFFできます。
高速戦闘	ON/OFFの切り替えで戦闘速度が変更できます。

【攻撃相関表】

属性によって攻撃に有利不利があります。
よく関係をとらえてから攻撃をしかけましょう。

◎：有利　△：少し有利　×：不利　▽：少し不利

攻撃側＼防御側	歩兵	僧侶	槍兵	騎馬	特殊騎馬	飛兵	盗賊	水兵	ゲル	魔族	怪物	野伏	魔法使い	霊	不死	弓兵	バリスタ	竜族
歩兵			◎	×	×	▽										△	△	
僧侶			◎	×	×	▽			◎	◎				◎	◎	△	△	
槍兵	×	×		◎	◎	▽										△	△	
騎馬	◎	◎	×			▽	◎	◎				◎	◎			△	△	
特殊騎馬	◎	◎	×			▽	◎	◎				◎	◎			△	△	
飛兵	△	△	△	△	△		△	△				△	△			×	×	
盗賊			◎	×	×	▽										△	△	
水兵		×	◎	×	×	▽										△	△	
ゲル		×																
魔族																		
怪物																		
野伏				×	×	▽										△	△	
魔法使い			◎	×	×	▽										△	△	
霊		×	◎															
不死		×																
弓兵	▽	▽	▽	▽	▽	◎	▽	▽				▽	▽					
バリスタ	▽	▽	▽	▽	▽		▽	▽				▽	▽					
竜族																		

例：歩兵は槍兵に対して、攻撃が「有利」です。

【魔法一覧表】

効果範囲や威力はレベルで変化します。

●攻撃魔法

魔法名称	属性	対象	射程	効果範囲	消費MP	LV	使用効果
マジックアロー		敵	5	1ユニット	1	1	炎の弾が敵をめがけて飛んでゆく。
ブラスト		敵	2	1ユニット	10	6	強力な純エネルギー弾をぶつける。
サンダー	雷	敵	7	1部隊	4	5	雷雲を呼び寄せ、敵部隊の上に落雷させる。
ファイヤーボール		敵	4	3マス分	2	3	大気中に大爆発を起こし、敵にダメージを与える。
メテオ		敵	8	2マス分	8	2	星界より降つもの隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
ブリザード		敵	0	4マス分	3	3	急激に大気を冷却し、局地的にヒョウの嵐を起こす。
トルネード	風	敵	0	3マス分	2	2	風を操り巨大な竜巻を発生させる。
ターンアンデッド	聖	敵	0	4マス分	5	2	範囲内にいる指揮官以外のアンデッドを消滅させる。
アースクエイク	地	敵	0	5マス分	12	3	地の精霊に働きかけ大地を揺るがす強力な魔法。

●回復魔法

魔法名称	属性	対象	射程	効果範囲	消費MP	LV	使用効果
ヒール1		味方	6	1マス分	2	2	範囲内にいる仲間のHPを3ポイント回復する。
ヒール2		味方	6	1マス分	4	4	範囲内にいる仲間のHPを全部回復する。
フォースヒール1		味方	6	1部隊	3	3	1部隊の全ユニットのHPを3回復する。
フォースヒール2		味方	6	1部隊	6	5	1部隊の全ユニットのHPを全部回復する。

●補助魔法

魔法名称	属性	対象	射程	効果範囲	消費MP	LV	使用効果
スリープ	精	敵	3	1マス分	4	2	敵を眠らせる。寝ている間は攻撃できない。
ミュート		敵	5	1ユニット	3	4	敵周辺の空気振動を止めて魔法を封じる。
プロテクション1		味方	5	1部隊	2	6	1ターンの間、1部隊全部の防御力を＋3する。
プロテクション2		味方	5	1部隊	4	6	1ターンの間、1部隊全部の防御力を＋5する。
アタック1		味方	5	1部隊	2	5	1ターンの間、1部隊全部の攻撃力を＋3する。
アタック2		味方	5	1部隊	4	5	1ターンの間、1部隊全部の攻撃力を＋5する。
ゾーン		敵	6	1ユニット	6	7	一時的に敵の指揮範囲を0にしてしまう。
テレポート		味方	16	1部隊	5	4	味方1部隊を好きなところへ瞬間移動できる。
レジスト		味方	8	1部隊	2	4	1ターンの間、1部隊の魔法抵抗力を上げる。
チャーム	精	敵	4	1部隊	6	3	魔法で魅了し、一時的に敵を味方につける。
アゲイン		味方	3	1部隊	10	5	行動終了した部隊を再び動かせるようにする。
クイック		味方	6	1部隊	5	4	1ターンの間、1部隊全員の移動力を+3する。
デクライン		敵	5	1部隊	5	2	1ターンの間、敵1部隊全員の魔法抵抗値を−15する。

★魔法タイプの説明

雷＝水上のユニットに追加ダメージ
風＝飛行するユニットに追加ダメージ
聖＝アンデッド（指揮官以外）を一撃で倒す
地＝飛行するユニットには無効　精＝アンデッドには無効

★魔法に関する注意

スリープ、ミュート、ゾーン、チャーム

　これらの魔法は必ず成功するとは限りません。魔法を唱えるキャラクターのレベルが、魔法をかけられる対象のレベルより高ければ高いほど成功率が高くなります。また、かけられる対象も、レベルが高ければ高いほどこの魔法にかかりにくく、効果も解けやすくなっています。

ミュート、ゾーン、チャーム　これらの魔法を敵の部下に使用することはできません。

ヒール1、ヒール2、フォースヒール1、フォースヒール2

　この魔法を使用すると、回復させた人数分の経験値を得ることができます。
ただしＨＰ１０のユニットに使用しても経験値は入りません。

【ゲーム攻略のポイント】

指揮官をうまく使おう！

指揮官は魔法が使え、部下のＨＰを回復することもできます。さらに指揮範囲内にいる部下の戦闘を有利にできます。また「指令」コマンドで部下を自動操作すれば、手間も省けて作戦に集中できます。

指揮官がやられたら…！

敗北条件にある指揮官がやられると、ゲームオーバーになりますが、そうでない指揮官は次のシナリオから復活します。しかしその指揮官は、このシナリオのクリアボーナスはもらえず、また、部下の傭兵も全滅したとみなされます。さらに指揮官の敗北回数で、エンディングが変化します。

傭兵残数による成長もある！

傭兵をあまり失わないようにすると、シナリオクリアごとにコンピュータに記録され、これが一定数に達するたびに、味方指揮官の攻撃力修正値は１ポイント上昇します。攻撃力修正値はこれ以外にアップする方法はありません。

経験値をためよう！

経験値をためれば、レベルやクラスも高くなります。指揮官を倒すとその部隊は全滅しますが、消滅した部下の経験値は入りません。力に余裕があるときは、敵の部下を１人づつ倒して経験値をためましょう。また、味方指揮官をシナリオ終了時までもたせれば、ボーナス経験値が入ります。

魔法をうまく使おう！

魔法をうまく使えば成長が遅れて、弱い指揮官でも敵に立ち向かうことができます。攻撃魔法だけでなく、アタックやプロテクションなどの補助魔法も有効に使いましょう。

ＨＰとＭＰの回復はこまめに！

指揮官は「治療」コマンドでＨＰが３ポイント、ＭＰが２ポイント回復します。さらに指揮官の上下左右に隣接する部下ユニットは、ターンごとにＨＰが３ポイント回復するので、有効な配置を心がけましょう。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

LANGRISSER I&II

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

故障のお問い合わせ　（月曜〜金曜10：30〜18：00）
〒160　東京都新宿区西新宿8-14-24西新宿KFビル4F TEL03-3365-9033（代表）
※ゲーム内容に関するお問い合わせは受け付けておりません。

SLPS 00897